

1 Santé et sécurité

Introduction

2 Présentation du jeu

3 Modes de jeu

Commencer à jouer

4 Menu principal

5 Sauvegarde des données

Commandes

6 Commandes de base

7 Service

8 Renvoi

Types de frappe

9 Types de frappe et commandes

Un joueur

10 Jouer seul

Multijoueur local

11 Communication sans fil locale

Multijoueur en ligne

12 Jouer via Internet

StreetPass

13 Modes de jeu

14 Paramétrer StreetPass

Extra

15 Mii et options de jeu

Le score au tennis

16 Règles à retenir

Informations de contact

17 Nous contacter

1 Santé et sécurité

Merci d'avoir choisi MARIO TENNIS™ OPEN pour Nintendo 3DS™.

Ce logiciel ne peut être utilisé qu'avec une console Nintendo 3DS en version européenne ou australienne.

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si de jeunes enfants utilisent ce logiciel, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu du mode d'emploi.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez également lire le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS. Vous y trouverez des conseils pour profiter au mieux de vos logiciels.

Informations sur la santé et la sécurité

IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Pour y accéder, touchez l'icône dans le menu HOME, puis touchez DÉMARRER et lisez attentivement le contenu de chaque section. Lorsque



vous avez terminé, appuyez sur  pour retourner au menu HOME.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

Consultez la section Informations sur la santé et la sécurité du mode d'emploi de la console pour lire les précautions relatives à la communication sans fil et au jeu en ligne.

Précautions liées au partage d'informations

Ce logiciel vous permet d'utiliser la fonction de communication sans fil locale et de vous connecter à Internet pour affronter d'autres joueurs, consulter les classements, etc. Merci de tenir compte des informations suivantes concernant l'utilisation de la communication sans fil.

- En utilisant la communication sans fil, vous rendez accessibles à d'autres utilisateurs les données que vous avez entrées (telles que le nom de votre personnage). Par conséquent, évitez de dévoiler des informations qui permettraient

de vous identifier, et veillez à ne pas utiliser de termes qui pourraient heurter la sensibilité des autres utilisateurs.

- Ne vous impliquez pas dans des activités qui pourraient porter préjudice aux autres joueurs, comme la falsification de données de jeu. Si de tels comportements sont constatés, vous encourez des sanctions allant jusqu'à l'interdiction d'utiliser ce service.
- Nintendo décline toute responsabilité quant aux problèmes liés à l'utilisation de la fonction de communication sans fil.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Huit langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand, espagnol, néerlandais, russe et portugais.

Vous pouvez changer la langue utilisée dans le logiciel en changeant la langue de votre console. Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi électronique des Paramètres de la console.

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel

ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

PEGI (Europe) :
www.pegi.info

USK (Allemagne) :
www.usk.de

COB (Australie) :
www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :
www.censorship.govt.nz

Attention

Lorsque vous téléchargez ou utilisez ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) et que vous payez tous frais applicables, vous obtenez une licence personnelle, non exclusive et révocable vous autorisant à utiliser ce logiciel sur votre console Nintendo 3DS. Cette utilisation est régie par le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite. Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas destinés à être utilisés

avec des dispositifs non autorisés ou des accessoires non licenciés par Nintendo. Cela peut être illégal et annuler toute garantie, et constitue un manquement à vos obligations aux termes du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation de tels dispositifs et accessoires peut vous amener à vous blesser ou à blesser autrui, ainsi qu'entraîner des dysfonctionnements ou des pannes de la console Nintendo 3DS ou des services s'y rapportant. Nintendo (ainsi que les distributeurs et les fabricants sous licence de Nintendo) ne peut être tenu responsable d'aucun dommage ni d'aucune perte résultant de l'utilisation de tels dispositifs ou accessoires non licenciés.

Ce logiciel Nintendo, son mode d'emploi ou toute autre documentation écrite accompagnant ce logiciel sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. La mise à disposition de ce document ne vous confère aucune licence ou autre droit de propriété sur celui-ci.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande aux fournisseurs de contenu logiciel Nintendo 3DS de la respecter également. Conformément au Digital

Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la directive sur le commerce électronique dans l'Union européenne et aux autres lois applicables, nous avons pour politique, lorsque les circonstances l'exigent et à notre seule discrétion, de retirer tout logiciel Nintendo 3DS qui enfreindrait les droits de propriété intellectuelle d'autrui. Si vous estimez que vos droits de propriété intellectuelle ont été enfreints, consultez le texte complet vous informant de vos recours sur le site :

ippolicy.nintendo-europe.com

Pour l'Australie et la Nouvelle-Zélande, visitez le site :

© 2012 Nintendo/CAMELOT

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

Tous droits réservés.

Powered by  mobiclip

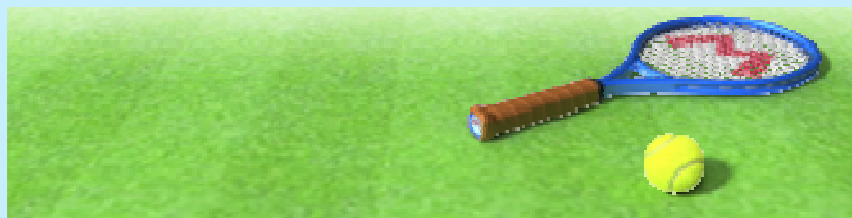
Le lecteur QR Code (QR Code reader) utilise des éléments logiciels appartenant aux entreprises Information Systems Products Co., Ltd. et Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code est une marque déposée de

DENSO WAVE INCORPORATED au
Japon et dans d'autres pays.
CTR-P-AGAP-EUR

2 Présentation du jeu



MARIO TENNIS OPEN est un jeu de tennis dans lequel vous incarnez un ensemble de personnages issus de l'univers Mario. Vous pouvez participer à des tournois et jouer avec vos amis, les joueurs de votre région ainsi que les Mii™ rencontrés via StreetPass™ grâce à la communication sans fil. Des jeux spéciaux dérivés du tennis vous attendent également pour tester vos réflexes !



3 Modes de jeu

Plusieurs modes de jeu sont disponibles. Ceux marqués des symboles ci-dessous sont jouables grâce à la communication sans fil.

- Communication sans fil locale  (p. 11)
- Mode téléchargement  (p. 11)
- Internet  (p. 12)
- StreetPass  (p. 13-14)



Modes de jeu

Tournoi

Éliminez plusieurs adversaires à la suite pour remporter la coupe.

Exhibition



Choisissez les personnages, un court, le nombre de sets à jouer, etc.

Jeux spéciaux

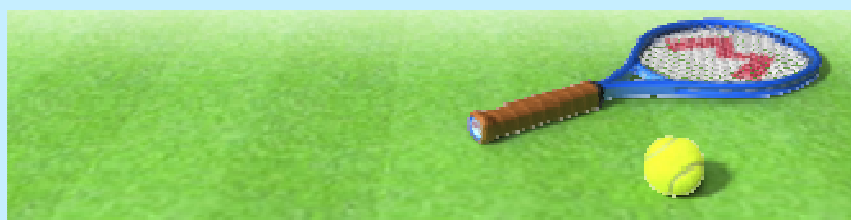
Quatre jeux spéciaux sont disponibles.

- Défi anneaux
- Super Mario Tennis
- Échanges galactiques
- Halte aux plantes

Types de match



Les matchs sont jouables en simple (un contre un) ou en double (deux contre deux).



4 Menu principal



Un joueur (p. 10)	Tous les modes de jeu sont disponibles.
Multi-joueur local (p. 11)	Participez à des matchs d'exhibition accueillant jusqu'à quatre joueurs, via la fonction de communication sans fil locale.
Multi-joueur en ligne (p. 12)	Participez à des matchs d'exhibition avec vos amis (jusqu'à quatre joueurs) ou avec des joueurs de votre région, via Internet.
StreetPass (p. 13-14)	Participez à des matchs et jouez au Défi anneaux avec les Mii rencontrés via StreetPass.
Extra (p. 15)	Changez de Mii et modifiez les options de jeu.

Commandes du menu



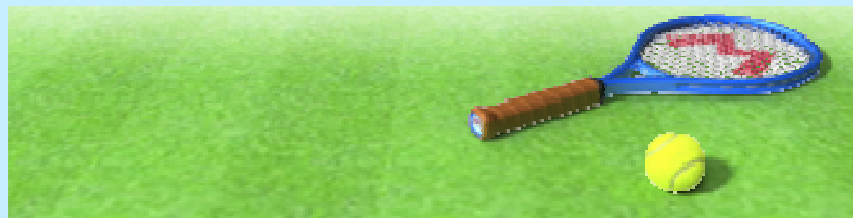
Choisir	
Valider	
Annuler	

Note : vous pouvez également réaliser ces opérations sur l'écran tactile.

Mode veille



Fermez la console Nintendo 3DS pendant une partie pour activer le mode veille et économiser de l'énergie. Ouvrez la console pour reprendre la partie.



5 Sauvegarde des données

Les informations relatives à votre partie, telles que les résultats des matchs, sont sauvegardées automatiquement à la fin de chaque match ainsi qu'à divers moments du jeu.

Trois fichiers de sauvegarde sont disponibles. Le rang et les points obtenus en matchs aléatoires (p. 12) sont comptabilisés indépendamment pour chacun de ces fichiers.

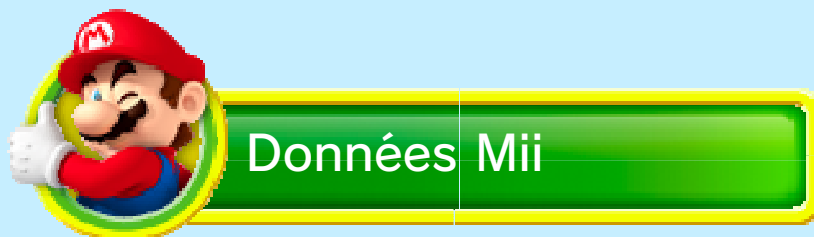
Note : votre progression dans les tournois est automatiquement sauvegardée après chaque match remporté. Vous pouvez sauvegarder votre progression en cours de match depuis le menu de pause (p. 6) en sélectionnant l'icône Sauvegarder, puis en touchant OUI. Vous reprendrez alors votre match depuis ce point.

Effacer les données de sauvegarde



Choisissez un fichier puis touchez EFFACER pour effacer les données de sauvegarde qui y sont associées.

Note : faites attention, les données effacées ne peuvent pas être récupérées.



Le Mii affiché sur le fichier de sauvegarde fait partie des personnages jouables et est utilisé par StreetPass (p. 13-14). Vous pouvez changer de Mii dans le menu Extra (p. 15).

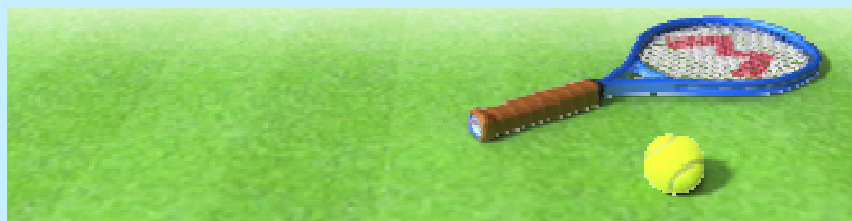
Note : pour créer un Mii, utilisez l'éditeur Mii accessible depuis le menu HOME.



Données StreetPass

Les données reçues via StreetPass sont sauvegardées sur la carte de jeu.

- Évitez d'éteindre et de rallumer la console de façon répétée, ou de retirer la carte de jeu ou la carte SD pendant une opération de sauvegarde. Ne réinitialisez pas la console pendant les opérations de sauvegarde, et ne saisissez pas les contacteurs. Ces actions pourraient entraîner une perte de données définitive.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.



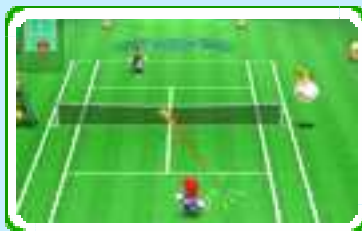
6 Commandes de base

Se déplacer

Utilisez  pour déplacer le personnage.

Frapper la balle

Utilisez les boutons de la console ou ceux du panneau de commande, affichés sur l'écran tactile, pour que le personnage arme sa frappe et renvoie la balle (p. 8-9).



Panneau de commande

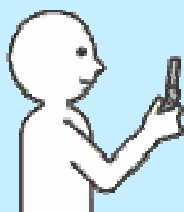
Au départ, trois boutons sont affichés. Appuyez sur  pour tour à tour inverser les trois boutons, passer à six boutons, et revenir aux trois boutons tels qu'affichés par défaut.





Mode direct

Mettez la console Nintendo 3DS en position verticale pour placer la caméra derrière votre personnage et profiter d'une vue immersive.



Le personnage se déplace automatiquement vers la balle. Ce mode est conseillé aux joueurs débutants.

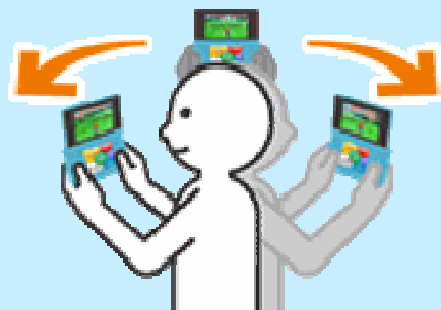
Note : vous pouvez également utiliser  pour déplacer votre personnage.

Viser



Votre personnage dirige la balle dans la direction à laquelle vous faites face. Déplacez votre console vers la gauche ou la droite pour viser.





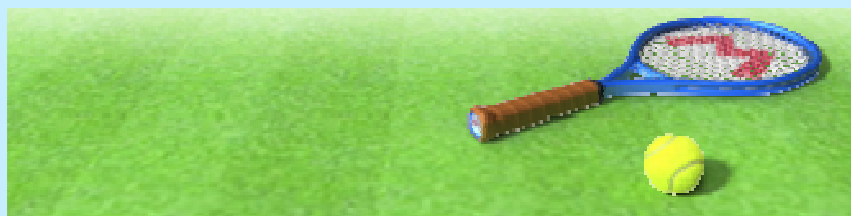
Note : le mode direct n'est pas compatible avec l'affichage 3D de la console.

- Ce logiciel nécessite de déplacer la console pour effectuer certaines actions.
- Pour éviter de vous blesser ou d'endommager les objets alentour, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous et tenez fermement la console à deux mains.



Menu de pause

Appuyez sur **START** avant de servir pour ouvrir le menu de pause et consulter diverses informations telles que les règles, les commandes, ou pour sauvegarder la partie.



7

Service





Commandes

- 1 Utilisez  pour déplacer le personnage le long de la ligne de service.
- 2 Touchez un bouton du panneau de commande pour lancer la balle.
- 3 Touchez l'un des boutons à nouveau pour frapper.



Note : touchez AUTO (p. 9) une seule fois sur le panneau de commande pour effectuer le service intégralement.

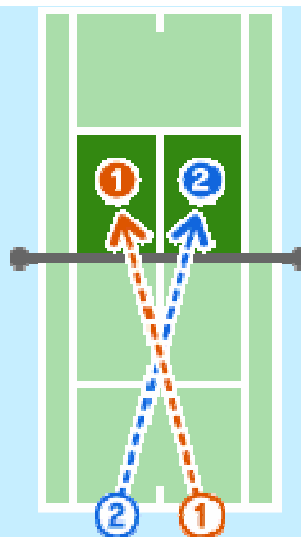
Touchez un bouton du panneau de commande lorsque la balle est à sa position la plus élevée pour effectuer un service puissant. « PARFAIT ! » s'affiche si votre timing est optimal.

Trajectoire



Le service s'effectue

en diagonale vers le carré de service opposé (■). Lorsque vous êtes à la position ①, vous servez en direction du carré de service ①.



Si la balle n'atteint pas le carré de service opposé, le service est annoncé faute. Si vous ratez votre service deux fois d'affilée, vous commettez une double faute et le point revient à l'adversaire.

Note : si la balle touche le filet avant d'atteindre le carré de service opposé, la balle est annoncée let et le point est rejoué en entier.



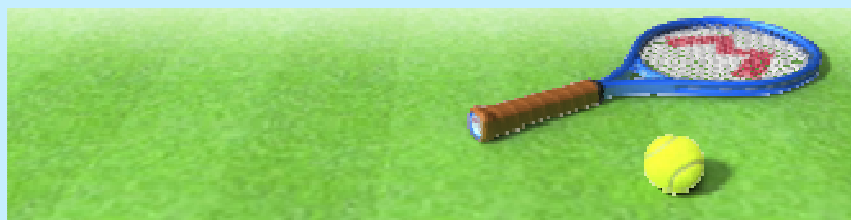
Renvoyer le service

Vous devez renvoyer le service après que la balle a touché le sol dans votre carré de service. Si vous renvoyez la balle avant qu'elle ne touche le sol, la balle est annoncée fautive et le point revient à l'adversaire.

Provocation



Appuyez sur **A** pendant que votre adversaire prépare son coup pour le provoquer. Si vous réalisez votre provocation en entier, votre personnage scintille en rouge et sa prochaine frappe est alors un peu plus puissante.



8 Renvoi





Commandes

- 1** Essayez d'anticiper là où la balle va vous être renvoyée, et déplacez-y votre personnage avec .
- 2** Touchez un bouton sur le panneau de commande pour armer votre frappe.
- 3** Votre personnage frappe automatiquement la balle lorsqu'elle arrive à sa hauteur. Utilisez  pour changer la trajectoire de la balle.



Mode direct



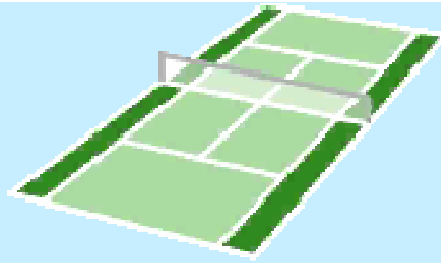
- Laissez votre personnage se déplacer seul vers la balle, ou utilisez  pour le diriger vous-même.
- La direction de la caméra détermine la trajectoire de la balle.

Faute et surface de jeu



Si vous

renvoyez la
balle hors des
limites du
court, la balle
est annoncée
faute et le point revient à
l'adversaire. Les limites du court
changent selon que vous jouez en
simple ou en double. Les zones
sont uniquement utilisées en double.



9

Types de frappe et commandes



Une couleur est associée à chaque type de frappe sur le panneau de commande. Cette couleur est également visible dans la traînée laissée par la balle après chaque frappe.

Auto (X)

Le personnage choisit automatiquement le type de frappe approprié.

Note : dans le cas d'une frappe chance (voir ci-dessous), le personnage choisit le type de frappe approprié, mais sa puissance est alors un peu réduite.

Lift (A)



Balle haute tournant sur elle-même de l'arrière vers l'avant. Elle est rapide et possède un fort rebond.

Plat (Y)

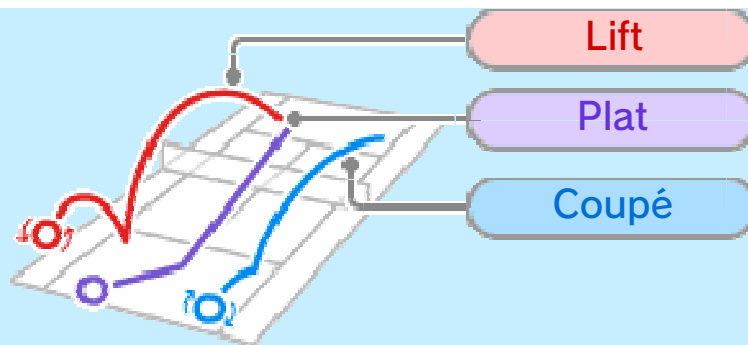


C'est la frappe la plus rapide. Elle ne donne pas d'effet à la balle.

Coupé (B)



Balle basse tournant sur elle-même de l'avant vers l'arrière. Elle est lente et possède un faible rebond.



Lob (A)→(B)

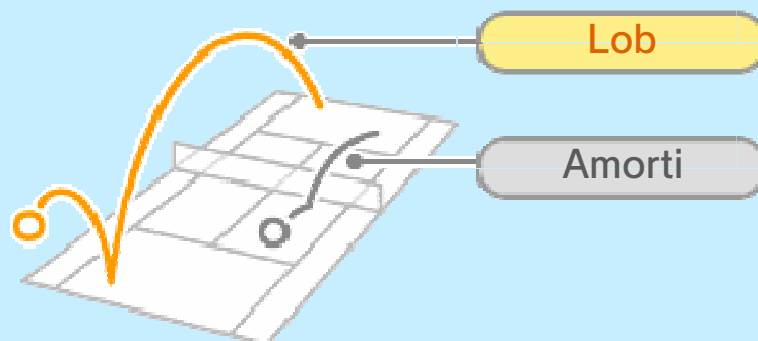


Frappe visant à faire passer la balle au-dessus de l'adversaire.

Amorti (B)→(A)



Permet d'envoyer la balle près du filet avec un très faible rebond.



Sauvetage **R**

Appuyez sur **R** lorsque la balle est un peu trop éloignée de votre personnage pour qu'il bondisse et tente de la réceptionner.





Frappe chargée

Entrez une commande avant que la balle ne soit à la hauteur de votre personnage pour qu'il charge sa frappe et réalise un coup puissant.

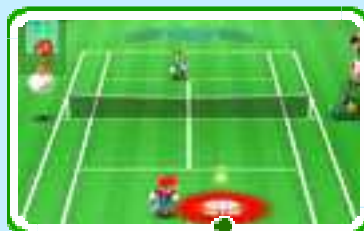


Note : le déplacement de votre personnage est limité lorsqu'il charge sa frappe. Vous pouvez annuler une charge en appuyant sur .



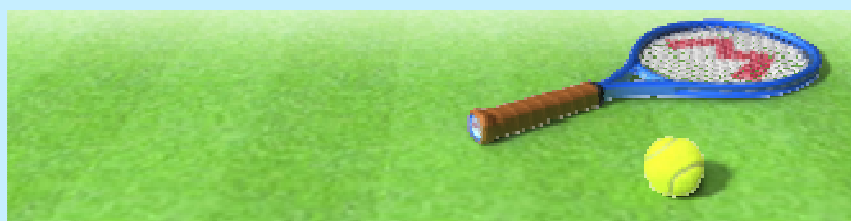
Frappe chance

Pendant un match, des marques colorées apparaissent sur le court. Placez-vous sur une de ces « zones chance » et effectuez la frappe dont la couleur correspond à celle de la zone pour décupler l'efficacité de votre coup.



Zone chance

Appuyez sur  dans une zone chance violette pour effectuer un smash puissant.



10 Jouer seul

Les modes Tournoi, Exhibition et Jeux spéciaux (quatre en tout) sont disponibles.



11 Communication sans fil locale

Vous pouvez jouer jusqu'à quatre aux modes Exhibition et Défi anneaux, et à deux au jeu spécial Super Mario Tennis.

Jouer à plusieurs



Vous devez disposer d'une console Nintendo 3DS par joueur et d'au moins une carte de jeu MARIO TENNIS OPEN. Le joueur possédant la carte de jeu crée un salon et les autres joueurs le rejoignent.

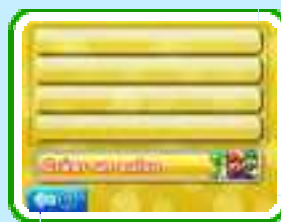
Note : les joueurs ne possédant pas de carte de jeu rejoignent la partie via le mode téléchargement .



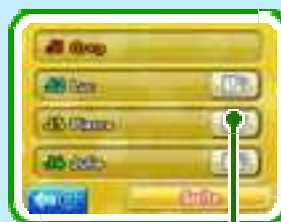
Créer un salon

Joueur possédant une
carte de jeu

- 1 Depuis le menu principal, choisissez MULTIJOUEUR LOCAL, puis CRÉER UN SALON.



- 2 Lorsque le nom de tous les joueurs est affiché, touchez SUITE.



Icône
d'ajout
d'ami

- 3 Suivez les instructions à l'écran.

Note : le joueur qui a créé le salon choisit les règles et le type de jeu.

Enregistrer un ami



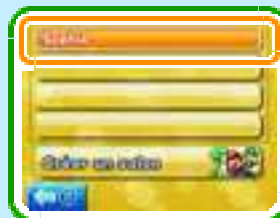
Enregistrez-vous l'un l'autre sur vos consoles Nintendo 3DS pour pouvoir jouer ensemble via Internet (p. 12). La liste d'amis est accessible depuis le menu HOME.



Rejoindre un salon

Joueurs possédant une
carte de jeu 

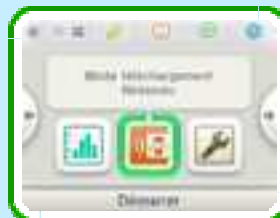
- 1 Depuis le menu principal, choisissez MULTIJOUEUR LOCAL, puis sélectionnez le salon à rejoindre.



- 2 Suivez les instructions à l'écran.

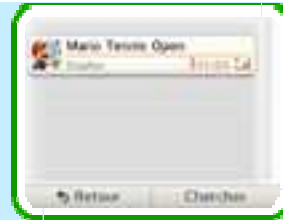
Joueurs ne possédant pas
de carte de jeu 

- 1 Accédez au mode téléchargement depuis le menu HOME.



- 2 Touchez le logo

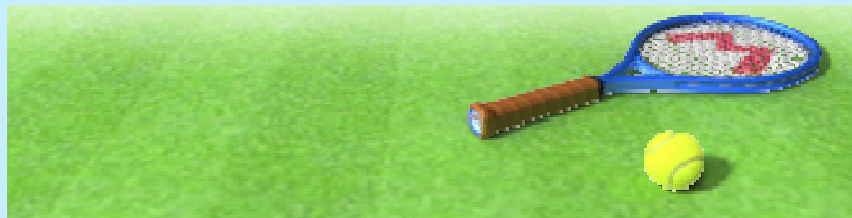
Nintendo 3DS, puis
MARIO TENNIS
OPEN.



Note : lorsqu'un joueur a créé un
salon, MARIO TENNIS OPEN
apparaît dans la liste.

3 Attendez que la partie
commence.

Note : certains personnages et
certains courts ne sont pas
disponibles lorsqu'un joueur joue
sans carte de jeu.



12 Jouer via Internet

Ce logiciel est compatible avec le Nintendo Network™.

Le logo Nintendo Network est présent sur l'emballage des logiciels compatibles avec le Nintendo Network.



À propos du Nintendo Network



Le Nintendo Network est un service en ligne qui vous permet de jouer avec des joueurs du monde entier, de télécharger de nouveaux logiciels et des contenus additionnels, d'échanger des vidéos et des messages, et bien plus encore !

Notes :

- Les fonctions offertes par le Nintendo Network sont différentes d'un logiciel à un autre.
- Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.

Lors d'un match en ligne, la connexion est interrompue si vous ne servez pas en moins de 30 secondes.



Entre amis

Jouez jusqu'à quatre avec les amis de votre liste d'amis. Suivez les instructions à l'écran pour créer ou rejoindre un salon.

Liste d'amis



Utilisez la liste d'amis () accessible depuis le menu HOME pour ajouter et gérer des amis.

Note : pour plus d'informations sur la liste d'amis, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS.



Aléatoire

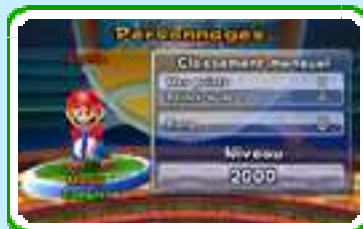
Affrontez les joueurs de votre région en match simple. Consultez le classement pour comparer votre niveau à celui des autres. Suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie.

Niveau

Le niveau des joueurs est exprimé en points.

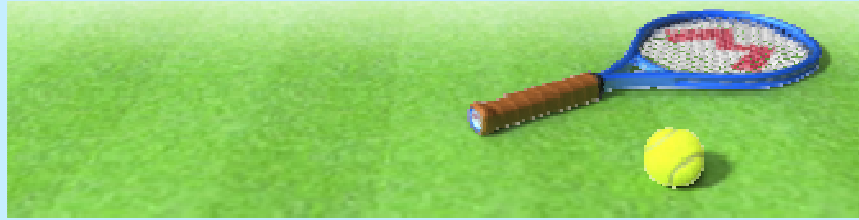
Chaque joueur commence avec

2 000 points. Marquer des points en match fait augmenter ce nombre, en perdre le fait diminuer.



Note : vos adversaires sont sélectionnés selon que leur niveau est proche du vôtre. Si la connexion est interrompue en cours de match, le niveau des joueurs est ajusté en fonction des points qu'ils ont gagnés et/ou perdus.

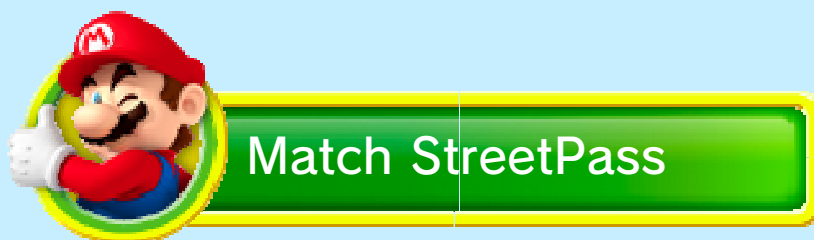
Vous pouvez empêcher les interactions en ligne via la fonction de contrôle parental. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.



13 Modes de jeu

Les utilisateurs ayant activé StreetPass pour MARIO TENNIS OPEN peuvent échanger des informations relatives aux joueurs et aux Mii, et ainsi accéder à deux modes de jeu distincts.

Note : chaque joueur doit avoir activé StreetPass pour ce logiciel sur sa console.



Affrontez les Mii rencontrés via StreetPass en simple. Vous recevez des pièces en cas de victoire. Enchaînez les victoires pour obtenir plus de pièces.

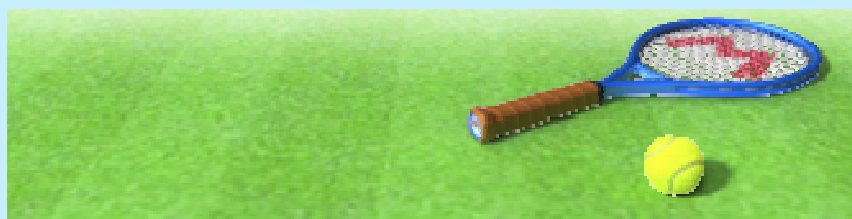


Coopérez avec les Mii rencontrés via StreetPass pour relever le Défi anneaux et obtenez des pièces selon votre score. Lorsque vous rencontrez à nouveau un même Mii, le joueur reçoit le nombre de pièces que vous avez gagnées.

Les pièces



Les pièces vous permettent d'acheter des articles dans la boutique du menu Extra (p. 15).



14 Paramétrer StreetPass



Avant d'activer StreetPass, vous devez accepter les termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité.

Note : pour plus d'informations sur le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et la politique de confidentialité, consultez le mode d'emploi de la console.

Activer StreetPass



Il vous est proposé d'activer StreetPass la première fois que vous démarrez le jeu. Suivez les instructions à l'écran pour activer StreetPass pour ce logiciel.

Note : vous pouvez suspendre l'utilisation de StreetPass par ce logiciel à tout moment depuis le menu principal en sélectionnant STREETPASS puis PARAMÈTRES.

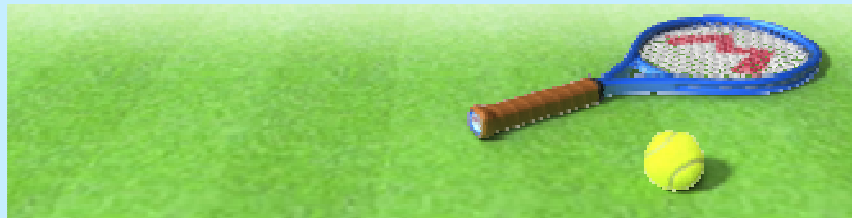
Lors d'une rencontre StreetPass



L'icône  s'affiche à l'écran de choix du fichier lorsque vous avez effectué une rencontre StreetPass.



Vous pouvez restreindre
l'utilisation de StreetPass via la
fonction de contrôle parental.
Pour plus de détails, consultez le
mode d'emploi de la console.



15 Mii et options de jeu



Le menu Extra vous permet de modifier certains éléments du jeu.

Boutique



Achetez des vêtements et des accessoires pour votre Mii avec les pièces obtenues en cours de jeu.

Vestiaire



Changez l'équipement de votre Mii.

Commentaire



Entrez le commentaire utilisé lors des rencontres StreetPass.

Mii



Choisissez le Mii que vous voulez utiliser.

Statistiques



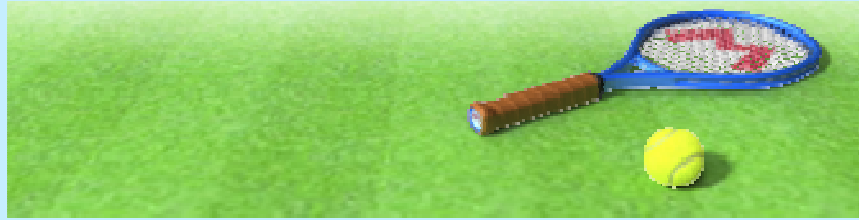
Consultez votre position dans les classements, vos résultats en mode multijoueur, etc.

- Seuls les amis ayant déjà disputé au moins un match aléatoire apparaissent dans les classements.
- Les joueurs n'ayant pas pris part à un match aléatoire pendant plus de 30 jours n'apparaissent plus dans les classements.
- Le classement mensuel est établi selon les résultats obtenus par les joueurs lors des 30 derniers jours.

Options



Gyro-scope	Si vous choisissez Non, tenir la console verticalement n'enclenche pas le mode direct.
Main dominante	Choisissez si votre personnage est gaucher ou droitier.
Leçon de tennis	Revoyez la leçon de tennis qui s'affiche la première fois que vous jouez au jeu.



16 Règles à retenir

Au tennis, le score se compte en points, en jeux et en sets.

Jeu et set



Généralement, un jeu se remporte en gagnant quatre points, et un set en gagnant six jeux. Dans un match en un set, le premier joueur qui gagne le set remporte le match ; dans un match en trois sets, le premier joueur qui gagne deux sets remporte le match, et ainsi de suite.

Set					
Jeu	Jeu	Jeu	Jeu	Jeu	Jeu
4 pts	4 pts	4 pts	4 pts	4 pts	4 pts

Note : un set se remporte avec deux jeux d'écart.

Points



Les points sont annoncés comme suit.

0 point : 0
1 point : 15
2 points : 30
3 points : 40



En cas d'égalité

Égalité et avantage



Lorsque les joueurs ont tous deux marqué trois points (le score affiche 40-40), on annonce une « égalité ». Le premier qui marque alors deux points d'affilée remporte le jeu. En situation d'égalité, on dit que le premier joueur qui marque un point obtient l'« avantage » (Av.).

Jeu décisif

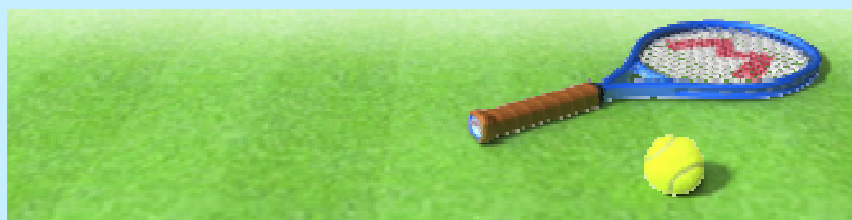


Lorsque les joueurs ont remporté le même nombre de jeux et n'arrivent pas à se départager en fin de set, ils participent à un jeu décisif.

Par exemple, dans un set de six jeux, le jeu décisif commence lorsque les joueurs ont remporté six jeux chacun.

Le premier joueur qui marque sept points remporte le jeu décisif, et donc le set.

Note : si les joueurs marquent tous deux six points lors d'un jeu décisif (le score affiche 6-6), cela équivaut à une égalité, et celui qui parvient à obtenir deux points d'avance sur son adversaire l'emporte.



17 Nous contacter

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :
www.nintendo.com/countryselector

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :
support.nintendo.com